



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

CENTRO DE LETRAS E ARTES

Comunicação Visual Design

Trabalho de Conclusão de Curso

O MEDO DA MEDUSA: Uma representação da ansiedade através do livro ilustrado infantil.

Letícia Antunes Tanajura

Orientador: Marcelo Ribeiro

Coorientador: Ary Moraes

Resumo

Esta monografia apresenta o desenvolvimento do projeto “O Medo da Medusa: Uma representação da ansiedade através do livro ilustrado infantil”, entregue como trabalho de conclusão de curso em junho de 2019. Como embasamento teórico foram realizadas pesquisas sobre o mito grego da Medusa (na versão de Ovídio), narrativa (especificamente a estrutura narrativa clássica sob o modelo de Aristóteles e o modelo mítico da Jornada do Herói), livros ilustrados (com foco na relação entre imagem/texto e leitor/livro) e uma breve análise da ansiedade sob o olhar da terapia cognitiva comportamental. A parte prática do projeto envolveu as seguintes etapas: criação da história e estruturação da narrativa; conceituação e desenvolvimento visual dos personagens; elaboração da narrativa visual através de storyboards; projeto gráfico do livro e montagem de um protótipo para apresentação e entrega.

“O Medo da Medusa” é o fruto do interesse de desenvolver narrativas visuais através da ilustração aliada ao design. Tem como produto final um livro que, sobretudo, trata de um assunto comum à todos os seres humanos: o processo de desenvolvimento pessoal, autoconhecimento e autoaceitação.

Palavras-chave: livro ilustrado, mito, ansiedade, narrativa visual

Abstract

This monography presents the development of the project "Medusa's Fear: A representation of anxiety through an illustrated children's book", delivered as a graduation final assignment in June 2019. As a theoretical basis research was carried out on the Greek myth of Medusa (specifically the classic narrative structure under Aristotle's model and the mythical model of the Hero's Journey), illustrated books (focusing on the relation between image / text and reader / book) and a brief analysis of anxiety under the look of cognitive behavioral therapy. The practical part of the project involved the following steps: story creation and narrative structuring; conceptualization and visual development of the characters; elaboration of the visual narrative through storyboards; graphic design of the book and assembly of a prototype for presentation and delivery.

"Medusa's Fear" is the fruit of the interest in developing visual narratives through illustration allied to design. It's final product is a book that, above all, deals with a subject common to all human beings: the process of personal development, self-knowledge and self-acceptance.

Keywords: illustrated book, myth, anxiety, visual narrative

Agradecimentos

Agradeço aos meus pais, Viviane e Euvaldo e à minha avó Marilena pelo apoio incondicional e por terem me proporcionado todas as oportunidades e amor do mundo para chegar até aqui.

Ao meu irmão Rodrigo, que desde sempre embarca comigo nos pequenos “episódios” que eu insisto em contar.

Aos meus orientadores, Marcelo Gonçalves Ribeiro e Ary Pimenta de Moraes Filho, pela paciência gigantesca e por apontarem o caminho nas horas mais difíceis, mesmo quando pensei em desistir. Me desculpem pelo trabalho que dei!

Aos meus amigos incríveis, com quem eu tive o prazer de viver tantos momentos inesquecíveis neste curso fantástico, e que sem os conselhos e encorajamento não teria conseguido seguir com esse projeto. São todos designers brilhantes e grandes inspirações para mim: Luiza Freire, Marcela Mothé, Gustavo Cardozo, Victória Molgado e William Rabello.

Ao amor da minha vida, Mauro Elizeu, que acreditou nessa loucura toda junto comigo. Só estou aqui por causa dele e, sem ele, nada disso faz o menor sentido.

Sem vocês não teria chegado tão longe.

Muito obrigada!

Sumário

1 Introdução

1.1	O Objetivo do Projeto.....	5
1.2	A importância do mito para o homem.....	5
1.3	O mito da Medusa.....	6
1.4	Saúde mental e outros conflitos expressos sob o olhar dos mitos.....	8

2 A História

2.1	O modelo de estrutura narrativa.....	9
2.2	Enredo do livro.....	10
2.3	Análise de Similares.....	12

3 O Livro

3.1	O Livro Ilustrado.....	13
3.2	Uma Breve Análise da Mudança dos Livros Ilustrados ao Longo do Tempo..	13

4 Desenvolvimento Visual

4.1	Pesonagens e ambientes.....	15
4.2	Storyboard.....	24
4.3	Finalização.....	28

5 Projeto Gráfico

5.1	Especificações Gráficas.....	29
5.2	Capa e 4ª Capa.....	29
5.3	Tipografia.....	30
5.4	Espelho.....	31

6 Conclusão.....40

7 Bibliografia.....41

Introdução

1.1 O objetivo do projeto

O mito da Medusa sempre me fascinou. Não só através das novas interpretações iniciadas pela concepção da injustiça representada em uma história que usa as mazelas de uma pessoa apenas como uma escada para mais uma conquista do sucesso do herói, mas também pela beleza da maldição em si.

O fato de ser amaldiçoada como uma forma de defesa me intrigou em muitos sentidos. E o caráter patológico da maldição me fez questionar se não haveria muito mais por trás da interpretação de uma monstruosa punição. O poder que foi agregado a Medusa se dá não pela força bruta, mas pela paralisação de seus perseguidores com sua petrificação. Isso contém em si uma crença desequilibrada. O poder de congelar pessoas em momentos para que as ações não prossigam e o abandono ou o ataque não ocorra, dado a uma pessoa extremamente ressentida e solitária.

De muitas formas e sob muitas facetas, o mito da medusa nos revela um sentimento coletivo de angústia e impotência e o desejo de mudar isso. Acredito que um paralelo pode ser traçado entre esse sentimento e problemas de saúde mental que afligem a sociedade como um todo, com enfoque nesse projeto na ansiedade.

Neste livro busco explorar a maldição como uma analogia da interpretação distorcida do ambiente, levando a nossa gorgona a ter respostas ansiosas acima do normal, que impactam de forma considerável na sua interação social e sua autoestima, levando a um isolamento social e paralização nos seus planos de vida. Por outro lado, levaremos nossa personagem a ficar de frente com suas crenças e mostraremos como ela irá rever suas interpretações e entendimentos, acarretando em respostas emocionais e comportamentais melhor adaptadas, ocasionando uma virada na sua vida para melhor.

1.2 A importância do mito para o homem

Segundo Carl Jung, desde os primórdios da existência humana o mito habitou nosso inconsciente coletivo. A partir de seu objetivo inicial de atribuir significado a fenômenos da natureza inalcançáveis para nossas consciências naquele momento, o mito se desenvolveu em uma multiplicidade de funções e significados, chegando a desdobrar-se em acervos de narrativas próprias. Estas não mais apenas serviam para ilustrar ou educar a respeito de comportamentos, mas compunham um universo intrínseco de cronologia, significados, regras e tradições existentes e atuantes em si mesmas.

O autor em seu livro ***Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo*** diz que:

O homem primitivo não se interessa pelas explicações objetivas do óbvio, mas, por outro lado, tem uma necessidade imperativa, ou melhor, a sua alma inconsciente é impelida irresistivelmente a assimilar toda experiência externa sensorial a acontecimentos anímicos. Para o primitivo não basta ver o Sol nascer e declinar; esta observação exterior deve corresponder - para ele - a um acontecimento anímico, isto é, o Sol deve representar em sua trajetória o destino de um deus ou herói que, no fundo, habita unicamente a alma do homem.

(JUNG, 2002. p.17,18)

Jung diz que na verdade com o passar das eras, os arquétipos não se tratam mais de conteúdos exclusivamente inconscientes, pois se transformaram em conceitos conscientes transmitidos e alimentados através da tradição. A partir de uma comunidade embebida em valores e crenças que repercutem esses conceitos comuns aos seus membros através das gerações, nascem a mitologia e a cultura de uma sociedade contida em si mesma. Como parte de uma língua comum, elas se tornam o laço entre experiências pessoais que com o passar dos anos se desbotam em representações impessoais de uma tradição que deve ser mantida viva.

Como diz Campbell em *O Poder do Mito*;

“As cerimônias tribais de nascimento, iniciação, casamento, funeral, instalação, etc., servem para traduzir as crises e ações da vida do indivíduo em formas clássicas e impessoais. Elas mostram o indivíduo a si mesmo, não como essa ou aquela personalidade, mas como o guerreiro, a noiva, a viúva, o sacerdote, o chefe; ao mesmo tempo, reapresentam, diante dos demais membros da comunidade, a velha lição dos estágios arquetípicos. Todos participam do cerimonial de acordo com sua posição e função. A sociedade inteira se torna visível a si mesma como unidade viva imperecível.”

(CAMPBELL, O Poder do Mito. 1988, p.195)

“A totalidade — a plenitude do homem — não se acha no membro separado, mas no corpo da sociedade como um todo; o indivíduo pode ser, tão-somente, um órgão. Do seu grupo ele derivou suas técnicas de vida, a língua por meio da qual pensa, as idéias por meio das quais prospera; do passado da sociedade procedem os genes que lhe formam o corpo. Se se atrever a apartar-se, por meio de ações ou em termos de pensamento e sentimento, ele apenas romperá o vínculo com as fontes de sua existência.”

(CAMPBELL, O Poder do Mito. 1988, p.195)

Podemos concluir que os mitos são imprescindíveis para a identidade humana em sua essência, visto que não mais ocupam um lugar representativo do mundo e suas intempéries, mas se colocam como interceptores entre o ser humano e a compreensão de sua própria psique.

1.3 O mito da Medusa

O mito da Medusa, assim como vários outros mitos gregos, abrange uma série de significados que servem tanto como norteadores de escrúpulos básicos, como uma lição para controle da curiosidade ou um reforço da obediência de autoridades, até interpretações de valores sociais presentes em uma cultura que pinta o retrato de uma civilização ou determinado período histórico.

A história de Medusa sem dúvida é uma narrativa emblemática que tem espaço para múltiplas interpretações. A mulher com cabelos de serpente que é temida por sua habilidade de petrificar qualquer um com um simples olhar já tem em sua própria origem duas vertentes contraditórias.

Em uma das interpretações, Medusa é citada na mitologia grega apenas como uma das górgonas, a mais nova de três crias dos dois titãs mais poderosos e monstruosos da mitologia grega, Fórcis e Cetus. Assim como seus pais, Medusa nesse caso serve apenas ao propósito de

personificar medos dos homens (o nome Cetus significa monstro, e é como os gregos se referiam a baleias, que para eles eram monstros marinhos).

Segundo Thomas Bullfinch no Livro de Ouro da Mitologia Grega:

“As Górgonas eram mulheres monstruosas, com dentes enormes como os do javali, garras de bronze e cabelos de serpentes. Nenhuma dessas entidades representou papel destacado na mitologia, exceto a górgona Medusa (...). Citamo-las principalmente para mencionarmos a engenhosa teoria de alguns escritores modernos, segundo a qual as górgonas e as greias eram personificações dos terrores do oceano, as primeiras representando grandes vagalhões no mar e as outras, as ondas coroadas de espuma branca que se despedaçam de encontro aos rochedos do litoral. Em grego, seus nomes confirmam essa etimologia.”

(BULLFINCH, 2001. p. 142)

Algumas referências clássicas consideram que o desmembramento da Medusa num trio de irmãs seria um aspecto secundário do mito:

“A forma tripla não é primitiva, é apenas um exemplo de uma tendência geral... que faz de cada deusa uma trindade, o que nos deu as Horas, as Graças, as Semnas, e diversas outras tríades. Parece imediatamente óbvio que as Górgonas não são realmente três, mas sim uma + duas. As duas irmãs que não foram mortas são meros apêndices existentes pelo costume; a Górgona verdadeira é a Medusa..”

(HARRISSON, 1903.p.187)

Apesar de fazer parte da mitologia grega, sua aparição mais famosa se dá na narrativa de Ovídio, um poeta romano, que narra as aventuras de Perseu. Nela, Medusa é descrita como uma bela sacerdotisa que é punida por sua beleza atraindo o olhar de Poseidon, o deus dos mares, que então a estupra no templo de Atena. Culpabilizada pela heresia que aconteceu no templo da deusa, ela é castigada com uma maldição que a atribui cabelos de serpente e faz com que petrifique todos que a olham diretamente.

Atualmente o mito da medusa adquiriu uma interpretação mais multifacetada. Em vez de servir apenas como mais uma conquista usada de modo a exaltar a glória do herói, a perspectiva da Medusa e seu destino mediante à transformação e punição equivocada são colocados diante de uma luz bem mais complexa.

A análise da pesquisadora Regina Knorad faz uma leitura bem mais crítica da maldição da Medusa e o que a sua punição significava tanto dentro do universo mitológico quanto dentro do imaginário popular.

“A construção do feminino é um estabelecimento social com intenções de manutenção de poder, o que faz com que as normas vigentes, morais, jurídicas, sociais sejam, muitas vezes, injustas e até mesmo contraditórias, já que ferem direitos individuais e coletivos. Quando a norma fere a dignidade humana, esta deve ser claramente descumprida pois passa a não possuir legitimidade. Legitimidade esta que se estabelece a partir de sua qualidade social, ou seja, de seu benefício para o coletivo, para todos e não só para alguns. [...] governo dos homens pelos homens – quer eles formem grupos modestos ou importantes, quer se trate do poder dos homens sobre as mulheres, dos adultos sobre as crianças, de uma classe sobre uma outra, ou de uma

burocracia sobre uma população – supõe uma certa forma de racionalidade, e não uma violência instrumental.”

(FOUCAULT, 2006, p. 385)

“Medusa era a síntese do feminino submisso: bela, recatada, cordata, devota e, ao ser punida por um crime que não cometeu, lhe são impostos os piores atributos masculinos: ódio, agressividade, monstrosidade. Por qual motivo feminino e masculino devem se digladiar, infundavelmente, se, na verdade, são complementares? Se são as duas faces da mesma moeda? Serem complementares não significa, em hipótese alguma, serem dependentes; significa apenas que a soma das diferenças sempre agrega mais valor do que a subtração das igualdades.”

(KONRAD, 2017. Pg 10)

1.4 Saúde mental e outros conflitos expressos sob o olhar dos mitos

Antes de tudo, é necessário determinar que a teoria de Jung é usada nesse projeto como uma ferramenta de modo a explorar historicamente a associação dos arquétipos aos aspectos culturais que se desdobraram em mitos ao longo das eras. A teoria de Jung é usada para embasar os argumentos de Campbell e seu modelo de classificar e dividir a interpretação dos mitos no modelo da Jornada do Herói. No entanto, esse projeto não utiliza a interpretação de Jung a cerca do comportamento e mente humana.

Neste projeto estarei considerando o Modelo Cognitivo, no qual a terapia cognitiva comportamental se baseia. Este levanta a hipótese de que as emoções e comportamentos são respostas oriundas da sua percepção dos eventos.

“Não é uma situação por si só que determina o que as pessoas sentem, mas, antes, o modo como elas *interpretam* uma situação.”

(BECK, 1999, p.29)

Dessa forma, busco representar nesse projeto como interpretações distorcidas da realidade geram respostas emocionais e comportamentais disfuncionais. Para fins práticos, abordarei apenas a ansiedade neste estudo, visto que remeter a todas as patologias presentes no Manual de Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais 5 seria um processo desgastante e distante do objetivo do livro, cujo conflito da personagem principal revolve apenas em torno desta reação biológica específica.

Vale a pena reforçar que não abordo a ansiedade como patologia, mas apenas como uma resposta biológica normal a possíveis ameaças detectadas pelo nosso corpo, que pode ser sentida por qualquer pessoa em determinados momentos.

Ansiedade nada mais é do que uma resposta adaptativa a estímulos considerados por nosso organismo como hostis. Para Beck (1999), em termos da terapia cognitiva, esquemas e suposições funcionam como mecanismos de defesa. Por vezes esses esquemas distorcem aspectos da realidade e quando isso persiste por muito tempo, à semelhança do que fazem os sintomas orgânicos duradouros, acabam por tornar crônicos os transtornos e patologias.

Como qualquer outra resposta fisiológica, a ansiedade pode ser funcional ou disfuncional. Apesar de surgir como um mecanismo de proteção, se encontrando tanto em níveis altos demais quanto baixos demais podem causar respostas comportamentais prejudiciais ao indivíduo. Como diz Rangé:

“Da mesma maneira que dor e febre são mecanismos que permitem a adaptação do organismo, a ansiedade, apesar de em muitas circunstâncias ser prejudicial e caracterizar um transtorno, é, e, sua origem, um mecanismo de proteção. Quando se mantém em patamares não muito elevados, tem função adaptativa e desempenha papel crucial na defesa do organismo frente a um perigo (...). Contudo o ambiente no qual vivemos é mais seguro do que aquele no qual viveram nossos ancestrais e é por isso que respostas deflagradas ao que é interpretado como perigo podem se mostrar, em certos momentos, desproporcionais à ameaça que realmente representam. A ansiedade é problema não apenas quando ocorre em demasia, mas também quando se apresenta em níveis exageradamente baixos, ocasionando ações imprudentes que culminam em acidentes e outras perdas sociais.”

(RANGÉ, 2011. p.112)

Atualmente os estudos ligados a área de saúde mental, estão bem avançados, a ciência consegue iluminar de forma muito proveitosa os fenômenos ligados a saúde mental, mas nem sempre foi assim, transtornos mentais eram alvos de taboos desde o início de seus primeiros relatos, muitas vezes interpretados como maldições ou dádivas divinas.

“Em um mundo onde muitos fenômenos importantes como a saúde mental não eram cientificamente explicáveis, os caprichos dos deuses muitas vezes eram designados como a causa desses comportamentos.”

(HARRIS, 2014.)

A História

2.1 O modelo de estrutura narrativa

A história segue o modelo narrativo criado pelo antropólogo Joseph Campbell explicado no seu livro O Herói de Mil faces. Adaptada em 1990 por Christopher Vogler para melhor servir como um guia de orientação para escritores durante o processo de criação de longas da Disney, a estrutura de 12 etapas trata de uma jornada cíclica em que o herói sai de seu cotidiano ou zona de conforto e participa de uma jornada com provas que mudarão seu caráter e visão de mundo para depois retornar ao seu mundo normal com uma nova percepção das coisas ou solução para um problema. Essa estrutura, apesar de criticada por seus contemporâneos por ser muito formulaica, foi usada em muitas construções narrativas ao longo dos anos, tornando-se uma referência para escritores e roteiristas por todo o mundo.

No livro A Jornada do Escritor, Vogler demonstra como os roteiros de cinema se utilizam dessa estrutura em conjunto com uma Estrutura de Três Atos (Paradigma de roteiro segundo Syd Field em seu livro O Manual do Roteiro). O método de Field se utiliza do sistema de 3 atos de Aristóteles, mas propõe que ele seja acompanhado de Pontos de Virada: eventos na história que encerram um ato e impulsionam a história em direção ao ato seguinte.

Esse modelo foi usado como base principal para a definição do roteiro desta história, visto que se mostrou em uma disposição fácil de dividir a história e melhor demarcar seus conflitos. A construção dos atos segundo o modelo de Field segue exemplificada abaixo.

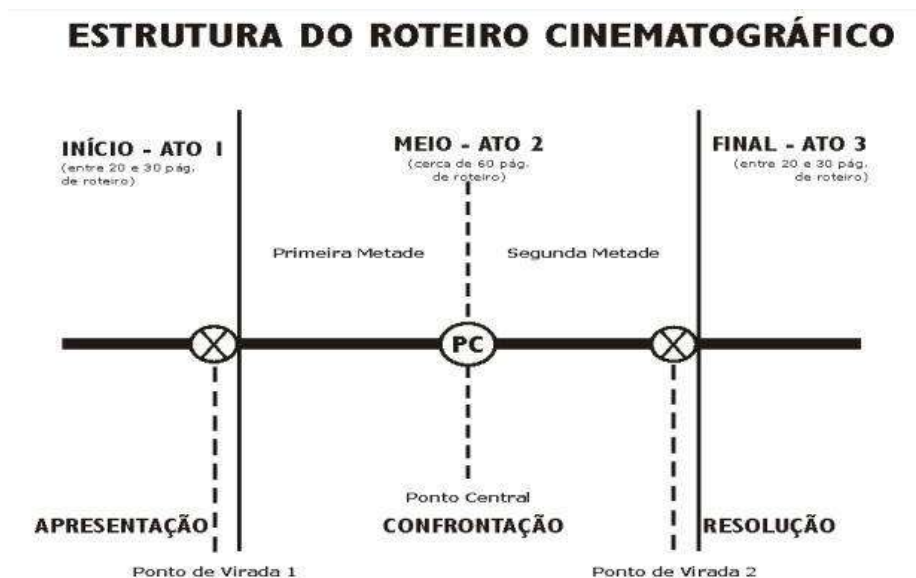


Figura 2: estrutura do roteiro cinematográfico mainstream [Field, 1997]

Além disso, a história passou por três processos de estruturação exemplificados no livro Da Criação ao Roteiro de Doc Comparato. Nesses o storyline e argumento são instrumentos que servem para organizar a elaboração do roteiro afim de atribuir mais profundidade aos detalhes da história.

2.2 Enredo do livro

Estrutura Narrativa – como no gráfico a seguir. Modelada segundo a estrutura narrativa de Field.

Primeiro Ato: Medusa vive isolada e conflituosa por causa de sua maldição. Acha que todos a consideram um monstro e por isso nunca sai de sua caverna, o que a deixa sozinha e vulnerável às cobras que a perseguem e dão voz às suas inseguranças. Ela percebe uma outra menina brincando na floresta.

Ponto de Virada: Medusa sai da caverna disfarçada com a intenção de se aproximar da menina.

Segundo Ato: Apesar do medo de Medusa elas duas brincam e se tornam boas amigas. Medusa se sente feliz com a nova amiga e a menina sente que pode se abrir com ela.

Ponto de Virada: Uma tempestade se aproxima e o vento revela seu disfarce. A menina sabe de sua verdadeira identidade.

Terceiro ato: As cobras e ela entram em pânico, Medusa foge para a caverna. Lá dentro, ela acha um desenho que as duas fizeram juntas. Ela lembra de como estiveram felizes, e essa

memória a dá forças para se acalmar, se concentrar e achar a saída da caverna. Ao sair, menina revela também ter uma cobra na cabeça. Medusa percebe não ser a única a ter essa “maldição” e aceita as cobras como sendo parte dela. As duas amigas voltam a brincar juntas, ambas conversando entre si e ouvindo as próprias cobras sem se deixarem abalar.

Storyline – *é a condensação do nosso conflito básico cristalizado em palavras.*

Medusa é uma górgona que vive isolada, tendo somente suas cobras com quem conversar e seus desenhos para distraí-la. Diariamente ela é atormentada pelas cobras, que dizem que ela é um monstro e nunca será amada. Um dia ela se disfarça para poder ir brincar com outra criança, para que ninguém saiba de sua verdadeira identidade.

Argumento - *o desenvolvimento de tudo que acontece na história.*

Medusa é uma górgona que vive isolada em sua casa. Uma menina doce e tímida, ela divide seu tempo entre sua paixão por desenhar e mediando as cobras que vivem em sua cabeça. É uma pessoa gentil e não quer fazer mal aos outros, mas é constantemente lembrada de seu perigo e defeitos pelas cobras que a acompanham onde quer que vá.

Medusa observa de longe uma menina na floresta. Ela deseja se juntar a ela, mostrando seus próprios desenhos.

Ela decide se disfarçar para poder sair, assim a menina não a julgaria pela sua aparência e ela não ficaria mais sozinha. Se aproximando, ela fica receosa. De repente, um de seus desenhos voa de seus braços! Desesperada, ela tenta recuperá-lo mas ele pousa na frente da menina.

Ela logo se interessa pelo desenho. Medusa fica com medo e as cobras já começam a sussurrar em seus ouvidos, mas em vez de palavras duras a menina pergunta se ela pode ensiná-la a desenhar assim. Medusa aceita receosa mas feliz.

As duas brincam juntas e viram grandes amigas. Medusa se sente confortável e feliz, e a menina se sente segura para lhe revelar um grande segredo.

No entanto, o tempo fecha e uma ventania revela o disfarce da górgona! Assustada, ela foge para as profundezas da caverna, mais fundo onde jamais fora. As cobras gritam, martelando em sua cabeça “Viu só? Ninguém gostaria de alguém como você. Apenas a assustou e fugiu, ela nunca mais vai falar com você”.

Mas Medusa no meio do desespero acha um desenho que as duas fizeram juntas. Ela lembra de como estiveram felizes, e essa memória a dá forças para se acalmar, se concentrar e achar a saída da caverna.

Do lado de fora, a menina a chama, preocupada. Quando a vê, a abraça e exclama “Você saiu tão rápido! Estava preocupada! Não deu pra dizer o que eu queria te mostrar!”

As cobras falam enquanto menina desfaz as tranças e revela duas cobrinhas entre os cabelos.

Medusa fica muda. As cobras também, por um segundo. Quando recomeçam a falar, ela as diz calmamente “ está tudo bem, mas preciso que fiquem mais quietas agora. Talvez seja melhor escutar um pouco também o que elas têm a dizer.”

2.3 Análise de Similares

	Medusa	Façade- Sandman	Rapunzel- filme Enrolados
	a partida, separação		
o mundo comum	Medusa vive isolada e conflituosa por causa de sua maldição. Acha que todos a consideram um monstro e por isso nunca sai de sua caverna, o que a deixa sozinha e vulnerável às cobras que a perseguem e dão voz às suas inseguranças.	Urania Blackwell se sente deprimida e sozinha em seu apartamento. Tem medo de sair e não ser aceita pela sociedade por ter sido transformada em uma metamorfa pelo deus Rá quando era uma agente secreta da CIA. Agora vive isolada em seu apartamento, deprimida e com tentativas suicidas falhas.	Uma velha bruxa sequestra uma princesa recém nascida para usufruir das propriedades mágicas do cabelo dela, visto que a razão de seu nascimento foi o uso de uma flor mágica que curou sua mãe. Ela a Isola numa torre, criando-a como sua própria filha. Todos os anos no aniversário da Rapunzel, o reino envia milhares de lanternas voadoras no céu na esperança de que um dia a princesa perdida retorne.
chamado à aventura	Ela percebe uma outra menina brincando na floresta. Medusa sai da caverna disfarçada com a intenção de se aproximar da menina.	Uma amiga antiga da agência liga para ela querendo marcar um almoço.	Rapunzel captura um bandido que se escondeu em sua torre buscando se livrar de uma perseguição. Ela convence Flynn a levá-la ao festival anual que o reino faz em homenagem da princesa perdida em troca da coroa que ele estava carregando.
recusa do chamado	Medusa é desencorajada pela fala das cobras, que fazem um estardalhaço.	Urania fica feliz mas sente muito medo pois não tem contato humano direto em cinco anos.	
encontro com o mentor	Ela decide sair mesmo assim.		
travessia do primeiro limiar	Elas duas brincam e se tornam boas amigas. Medusa se sente feliz com a nova amiga e a menina sente que pode se abrir com ela.	Ela faz uma máscara e se disfarça como sua eu antiga e vai ao encontro da amiga.	Flynn descobre que Rapunzel é a princesa e faz amizade com ela e o cavalo viaja com o grupo ao reino dos pais de Rapunzel.
barriga da baleia		Ela encontra a amiga mas no meio da conversa sua máscara cai. Assustada, ela foge para casa.	
	descida, iniciação, penetração		
aproximação		Ela entra no apartamento desesperada com sua condição e encontra a Morte, que viu a porta aberta e entrou por curiosidade.	Naquela noite, Rapunzel devolve a coroa, mas ele percebe, sendo iluminado pelas luzes das lanternas, que é Rapunzel que ele quer.
		Uma tempestade se aproxima e o vento revela seu disfarce. A menina sabe de	Ele tenta devolver a coroa aos cúmplices que o estavam procurando mas eles os
provação difícil	Uma tempestade se aproxima e o vento revela seu disfarce. A menina sabe de sua verdadeira identidade.	Ela pede que a Morte a leve, mas essa alma não a pertence. Ela se desespera. A morte promete ajudá-la e diz para ela falar com o sol, o deus que a transformou no que é hoje.	Ele tenta devolver a coroa aos cúmplices que o estavam procurando mas eles os entregam à bruxa.
a grande conquista	As cobras e ela entram em pânico, Medusa foge para a caverna. Lá dentro, ela acha um desenho que as duas fizeram juntas. Ela lembra de como estiveram felizes, e essa memória a dá forças para se acalmar, se concentrar e	Ela fala com Rá e pede que ele a faça normal de novo.	Rapunzel descobre que é a verdadeira princesa, confronta a bruxa e é presa na torre. Flynn tenta salvá-la e é esfaqueado. Antes de morrer ele corta o cabelo de Rapunzel, o que faz com que a bruxa vire pó.
	retorno ao mundo comum		
caminho de volta	Ao sair, menina revela também ter uma cobra na cabeça. Medusa percebe não ser a única a ter essa “maldição” e aceita as cobras como sendo parte dela. As duas amigas voltam a brincar juntas, ambas conversando entre si e ouvindo as próprias cobras sem se deixarem abalar.	Ela percebe que o sol na verdade é apenas uma máscara, e enquanto é cristalizada admira a verdadeira face de seu deus. Assim, ela morre e é liberta de sua prisão corporal.	Rapunzel tenta salvar Flynn com a mágica do cabelo mas ela não funciona mais. Ela chora lamentando sua morte e suas lágrimas o trazem de volta. Eles retornam ao castelo, onde se juntam a família real. Acontece uma grande celebração em homenagem ao retorno de Rapunzel. Rapunzel e José se casam, vivem felizes para sempre e todos realizam suas aspirações individuais.

O Livro

3.1 O Livro Ilustrado

“O livro ilustrado seria assim uma forma de expressão que traz uma interação de textos (que podem ser subjacentes) e imagens (especialmente preponderantes) no âmbito de um suporte, caracterizada por uma livre organização da página dupla, pela diversidade de produções materiais e por um encadeamento fluido e coerente de página para página.”

(VAN DER LINDEN, 2011, p.87)

Podemos dizer que o livro ilustrado é um produto à parte do livro em seu formato ortodoxo (apenas textual) em vista da interação entre os elementos da ilustração e o texto verbal, ele é a peça gráfica na qual o texto e a imagem se combinam para transmitir uma narrativa que provocará no leitor certa reação, que não seria possível com apenas uma de suas partes. Diversos gêneros, inclusive o de livros infantis, são encontrados sob a categoria de livro ilustrado. Para a pesquisadora Sophie Van der Linden:

“É de se observar, com David Lewis, que o livro ilustrado pode acolher alguns gêneros sem constituir por si só um gênero identificável: “ [...] O livro ilustrado não é um gênero. [...] o que encontramos no livro ilustrado é um tipo de linguagem que incorpora ou assimila gêneros, tipos de linguagem e tipos de ilustração”. De fato, o livro ilustrado engloba vários gêneros pertencentes a várias categorias da literatura geral. Nele encontramos tanto contos de fada como histórias policiais ou poesia.”

(VAN DER LINDEN, 2011, p.29)

O livro ilustrado é um objeto que admite diferentes tipos de análise: pode-se discutir seu formato e sua materialidade, sua relação com o leitor, seu uso como instrumento pedagógico, entre uma infinidade de possíveis abordagens.

3.2 Uma Breve Análise da Mudança dos Livros Ilustrados ao Longo do Tempo

Em seu livro *Meggs' History of Graphic Design*, o autor Philip Meggs disserta sobre como o desenvolvimento da impressão com meio tom no século XIX permitiu que o artista se afastasse da documentação do real, deixando-o à cargo da impressão fotográfica e libertando os artistas para se dedicarem à exploração do fantástico.

Quando a prensa industrial surgiu, as ilustrações ocupavam pouco espaço nos livros e serviam unicamente de apoio ao texto. Nessa época o artista tinha uma série de restrições do material como a falta de precisão, impossibilidade de trabalhar com muitas nuances e cores, e da indústria, como limitações espaciais na página e a impossibilidade de interferir na diagramação, reduzindo a possibilidade de trabalhar a interação imagem-texto.

Em seu livro *Para Ler o Livro Ilustrado*, Sophie Van der Linden destaca como as inovações técnicas provocaram uma mudança na maneira como o autor explora a materialidade do livro e configura a narrativa no livro ilustrado:

As imagens rompem deliberadamente com a funcionalidade pedagógica. Em face das imagens denotativas, cópias do real e suportes de aprendizado, emerge uma imagem inesperada com inúmeras ressonâncias simbólicas. (Linden, 2011, p.17)

O impacto que esta nova abordagem técnica gera na maneira como o leitor interage com o livro ilustrado é destacado por Maria Nikolajeva e Natalie Scott:

“Em lugar de a relação palavra-imagem esclarecer e explicitar mais o detalhe, a perspectiva e os eventos da dupla narrativa*, cada vez mais os trabalhos desafiam o leitor, introduzindo ambiguidade, às vezes tão intensa que, quanto mais o texto é lido e as ilustrações são examinadas, mais incerta parece ser a comunicação. Como resultado, os leitores são obrigados a chegar a suas próprias respostas, suas próprias soluções, e a juntar forças com os autores ilustradores na criação da ambientação, história e da interpretação.”

(NIKOLAJEVA E SCOTT, 2011, p. 327)

Portanto, ao longo do desenvolvimento do livro ilustrado como uma peça gráfica à parte das publicações apenas textuais, pode-se perceber o desenvolvimento paralelo do leitor mediante a esse formato, que se torna também um co-autor: ao ler o livro ilustrado, ele completa com suas próprias expectativas as lacunas deixadas pela narrativa visual ou textual. Dessa forma, cada leitura se torna única e baseada em suas vivências, como destaca o ilustrador brasileiro Rui de Oliveira:

Não existe um olhar puro, inocente e desinteressado. Vemos aquilo que temos a expectativa de ver. Tal fato exclui qualquer processo coibitivo e limitado de se fruir a ilustração. Sua criação é feita pelo ilustrador, mas sua concretização é do pequeno leitor.

(OLIVEIRA, 2010)

Mediante essa conclusão é necessário expor também a questão de apesar do livro ilustrado ser um objeto concebido inicialmente para os responsáveis dos leitores.

O livro ilustrado é um objeto concebido inicialmente para os não leitores. Uma de suas especificidades é, portanto, atingir este público por meio de mediadores que, por um lado, compram o livro e, por outro, o leem muitas vezes em voz alta para ele. Essa particularidade gera muitas repercussões na leitura do livro ilustrado. De fato, a maioria dos criadores e editores orientam seus projetos mais ou menos em função das supostas expectativas dos mediadores. (VAN DER LINDEN, 2011, p. 29)

No entanto, atualmente vemos uma nova gama de leitores não infantis interessados nos livros ilustrados. Estes, não necessariamente atraem o interesse dos mesmos pelo aspecto infantil, mas também muitas vezes pelo aspecto gráfico ou pela criação de histórias não necessariamente movidas pelas palavras, e as peças gráficas singulares que surgem desse novo modelo narrativo.

Segundo Van der Linden;

De fato, a maioria dos criadores e editores orientam seus projetos mais ou menos em função das supostas expectativas dos mediadores. Foi o que levou os críticos norte-americanos a falarem em *dua address* [destinatário duplo] para esses livros ilustrados

e distinguirem, por exemplo, as referências dirigidas às crianças daquelas estritamente reservadas para os adultos.

(VAN DER LINDEN, 2011, p. 29)

Para além dessa mediação necessária com as crianças, o espectro dos leitores de livros ilustrados revela-se, afinal, bastante amplo. Professores indicam essas obras aos adolescentes e, em 2002, os programas oficiais do Ministério da Cultura Francês propõem um número significativo de livros ilustrados e obras de literatura infantil destinada aos estudantes do 3º ciclo, que são na sua maioria, leitores fluentes. (VAN DER LINDEN, 2011, p. 29)

O livro ilustrado, na linha da editora Les 4 Mers, mas também na de publicações fronteiriças às histórias em quadrinhos, atrai designers gráficos e ilustradores que não se dirigem ao público infantil, mas que optam pelo livro ilustrado em função de suas qualidades formais e, seguramente, pela liberdade que ele oferece. Não há dúvida de que os próximos anos assistirão ao surgimento de uma editora de livros ilustrados “para adultos” – sem que essa distinção apareça como tal-, que há de adotar outros circuitos de criação, de produção e, é claro, de mediação que não os do livro ilustrado infantil. ” (VAN DER LINDEN, 2011, p. 31)

Podemos concluir nessa análise que as mudanças que o livro ilustrado sofreu ao longo dos séculos condizem não apenas com o seu formato, mas também com o exercício da narrativa carregada majoritariamente pela imagem dentro dessa plataforma e as consequências dessa extrapolação para a interpretação de um público não só infantil, mas que se desabrochou em vários segmentos sociais e etários.

O livro ilustrado adotou vários formatos e é englobado por vários gêneros atualmente. Sem dúvida é um campo fértil para designers, escritores e ilustradores, já que o livro ilustrado encontra-se na intersecção entre os pólos da linguagem textual e pictórica.

Desenvolvimento Visual

4.1 Pesonagens e ambientes

Para criar os concepts dos personagns e cenários dessa história foi feita uma pesquisa visual utilizando imagens de referências agrupadas em moodboards. Primeiramente, foi criado um moodboard geral como referência para a atmosfera da história e para os cenários, que foram baseados no estilo de vasos graco-romanos antigos. Na intenção de adaptar o estilo para uma linguagem mais próxima de ilustrações infantis, o estilo visual remetente à serigrafia e arte vetorial também fizeram parte das inspirações. Referente ao texto, que atua no livro como elemento visual interativo com a narrativa, minha inspiração se voltou para obras como as ilustrações de Allen Crawford inspiradas no poema A Song Of Myself de Walter Whitman.

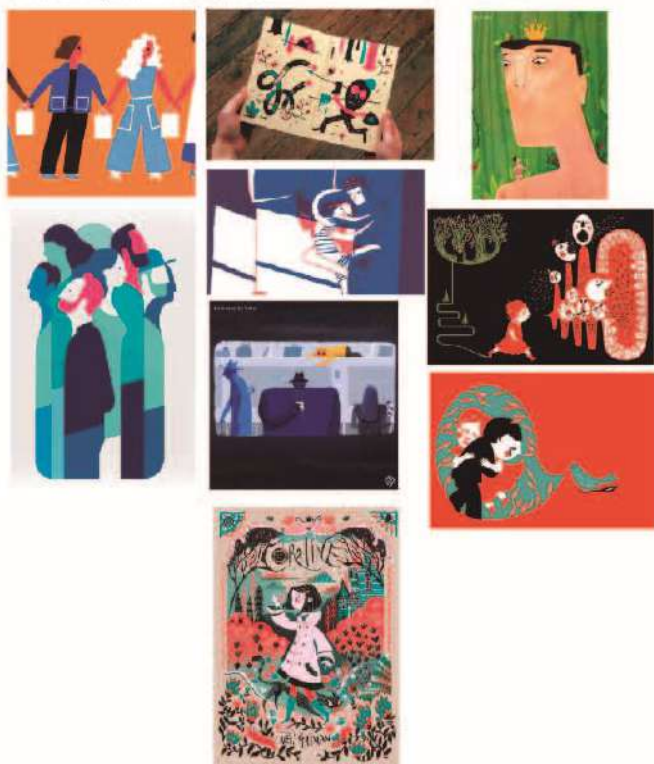
Moodboard de inspirações greco-romanas:



Moodboard de inspirações para o texto:



Moodboard de inspirações de serigrafia e arte vitoriana



Medusa

Por se tratar de um livro ilustrado, busquei evitar a caracterização das personagens através do texto, desviando de descrições como “ela é tímida” ou “ela é desleixada”. Em vez disso, procurei um design que transmitisse essas idéias através de características iminentes.

O visual da Medusa foi pensado de modo a reunir características monstruosas (como orelhas pontudas e cabelo desgrenhado) e traços que lhe conferissem inocência e fragilidade (como grandes olhos e cabeça e um corpo pequeno), ambos estilos convergindo em um design “fofo” voltado para o público infantil. Medusa é uma menina tímida e reclusa, e a escolha de roupas busca refletir essa parte de sua personalidade.

Moodboard Medusa

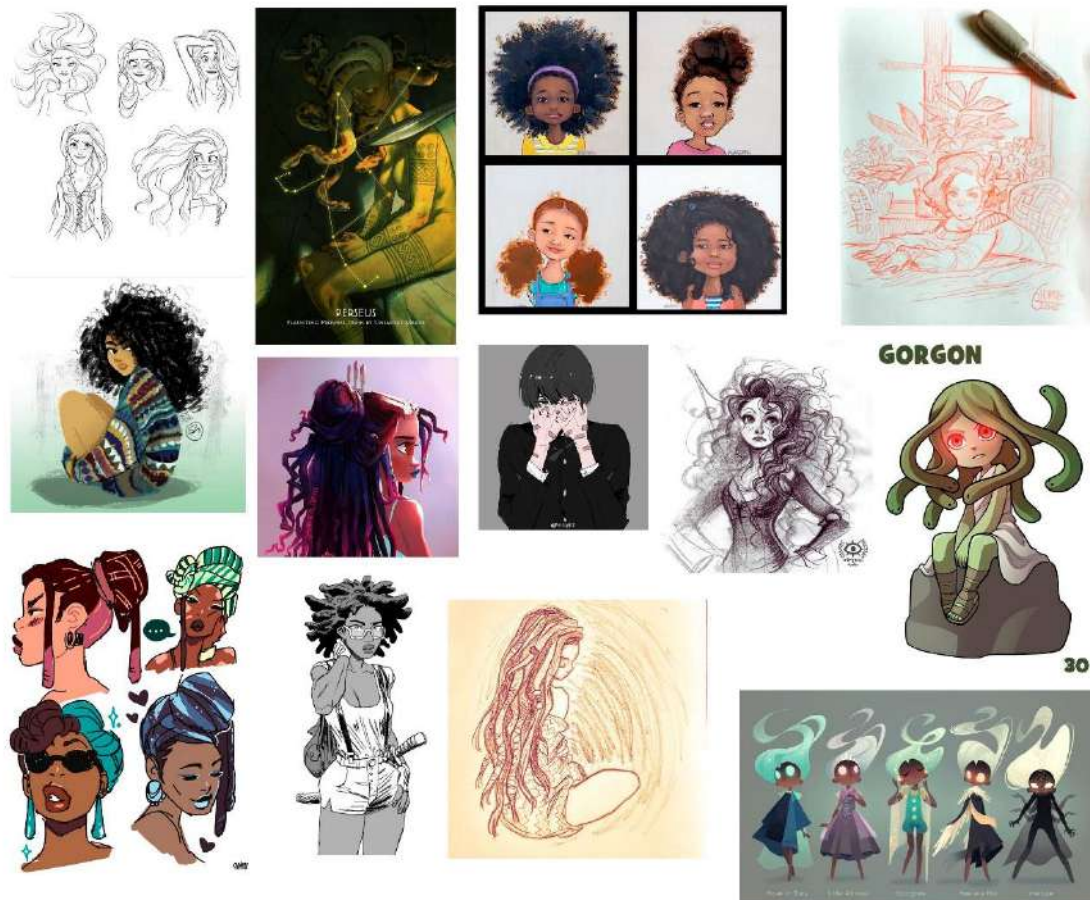


Figura 6. Estudo de personagem Medusa 1

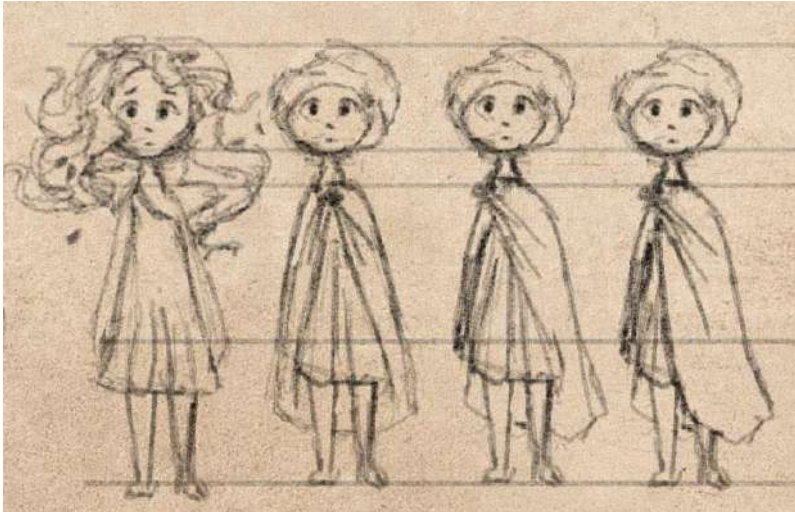


Figura 7. Estudo de personagem Medusa 2



Figura 8. Estudo de cores 2



Figura 8. Estudo de personagem Medusa 3

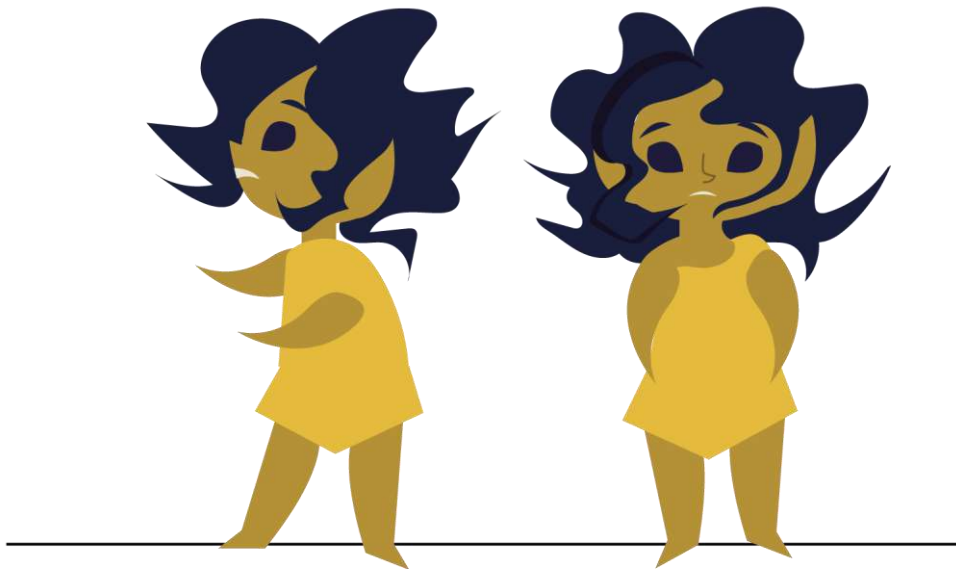


Figura 9. Estudo de personagem Medusa 4



Figura 10. Estudo de personagem Medusa final

Menina

O design da menina foi pensado de modo a contrastar com a Medusa mas ao mesmo tempo não ser tão distante da forma da mesma, de modo que não só parecesse pertencer ao mesmo universo mas também conversasse com a imagem final da protagonista.

No entanto, a escolha de fazer os padrões nos cabelos das duas não só as uniu visualmente como conceitualmente as coloca como portadoras de cobras e portanto de aflições internas semelhantes.

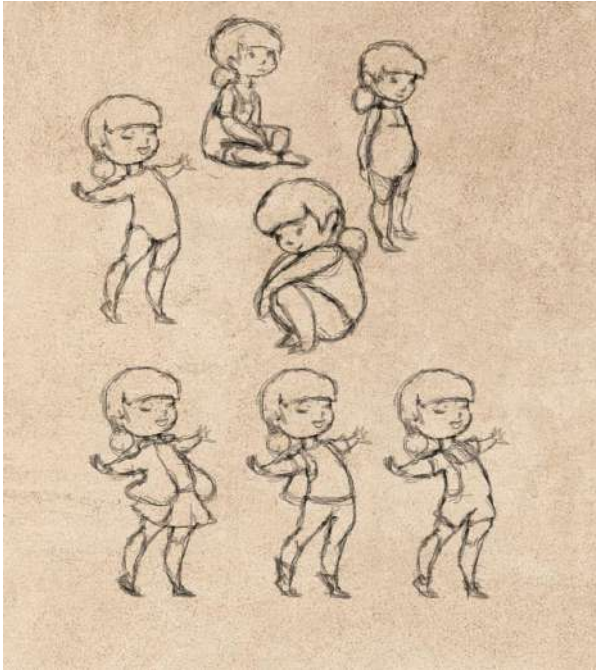


Figura 11. Estudo de personagem Menina 1



Figura 12. Estudo de comparação de personagens/ cores



Figura 13. Estudo de personagem - comparação entre personagens 1



Figura 14. Estudo de personagem – comparação entre personagens final

4.2 Storyboard

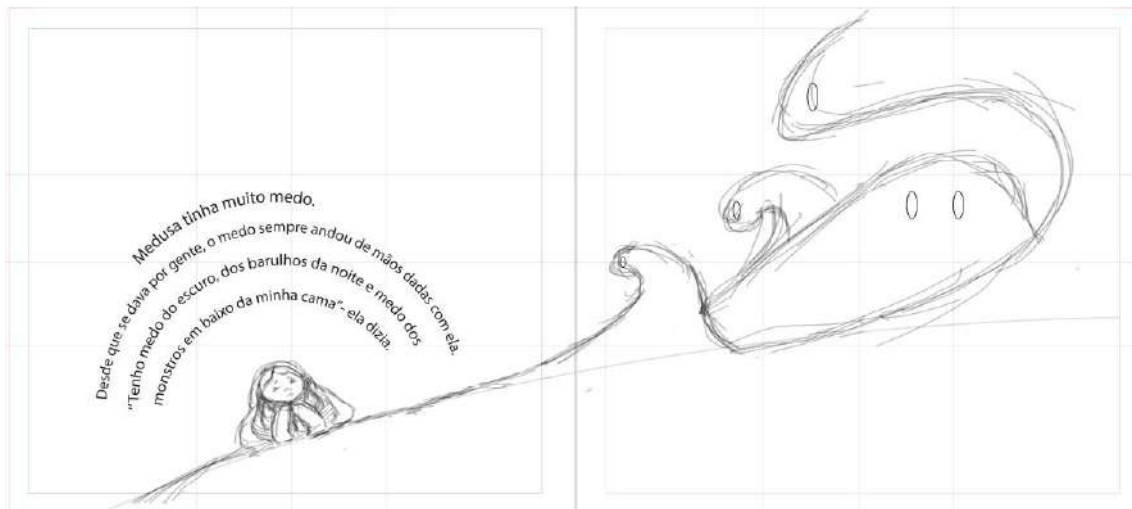


Figura 15. Páginas 1 e 2 do storyboard

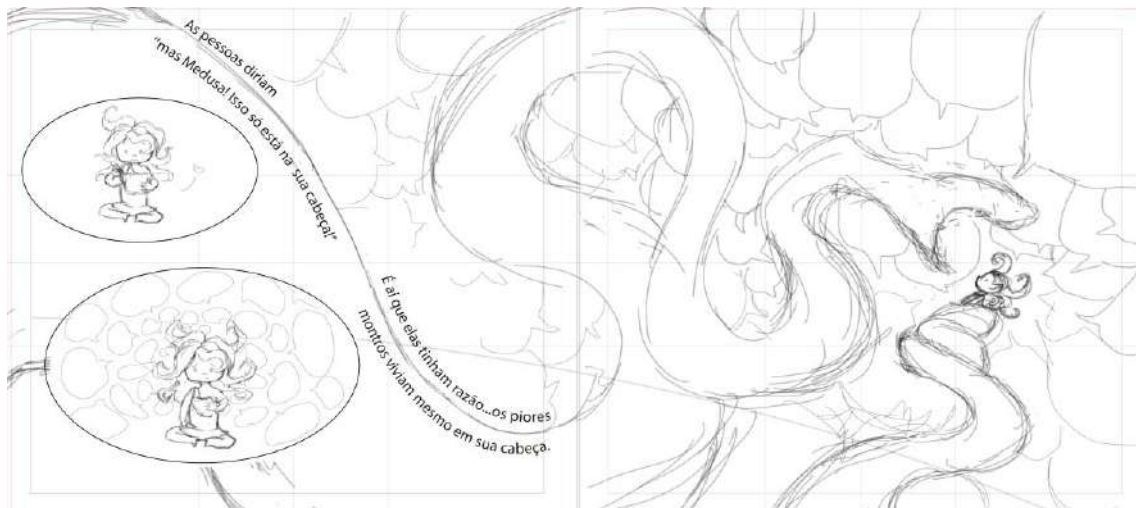


Figura 16. Páginas 3 e 4 do storyboard

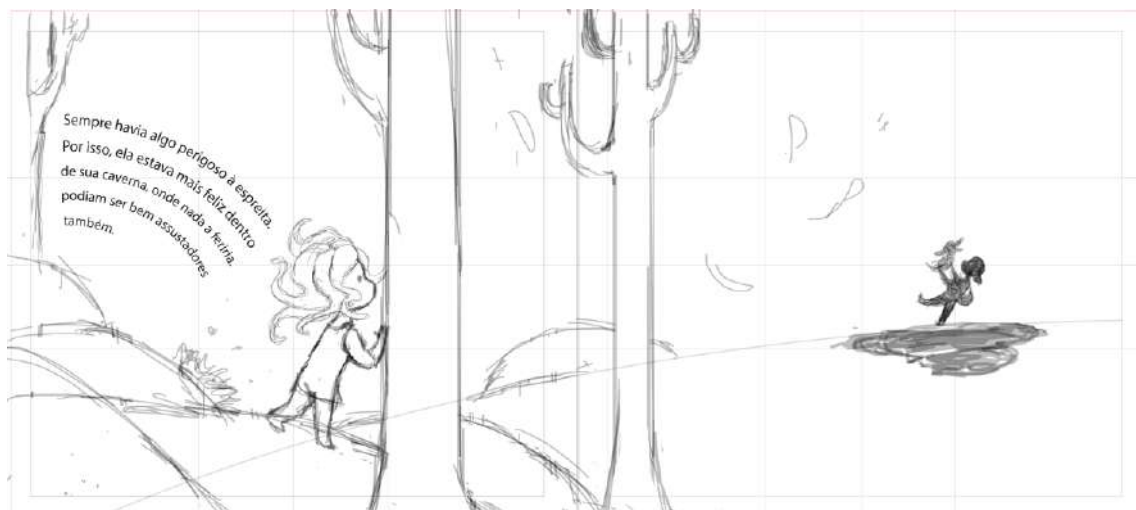


Figura 17. Páginas 5 e 6 do storyboard

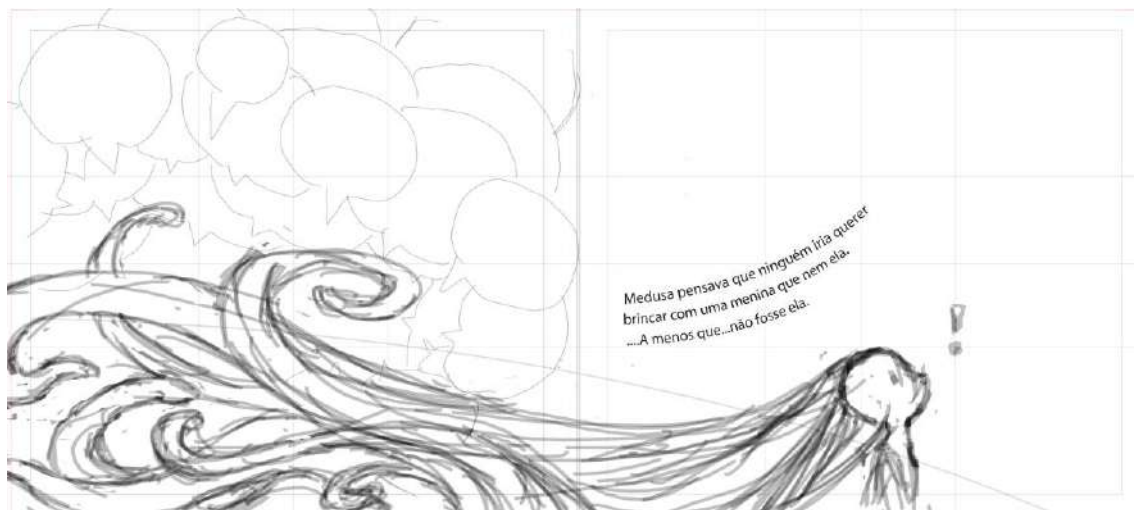


Figura 18. Páginas 7 e 8 do storyboard

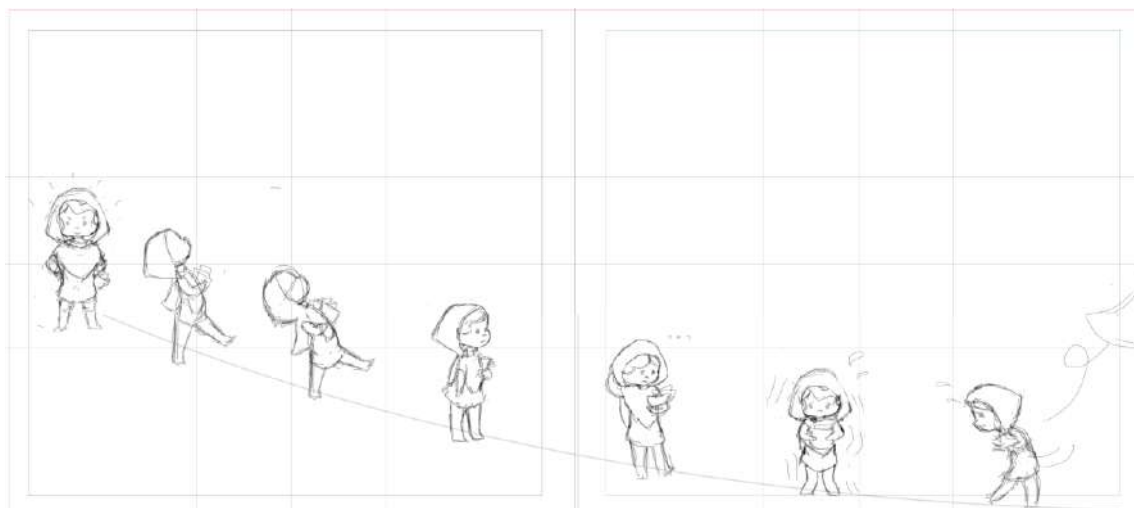


Figura 18. Páginas 9 e 10 do storyboard



Figura 19. Páginas 11 e 12 do storyboard

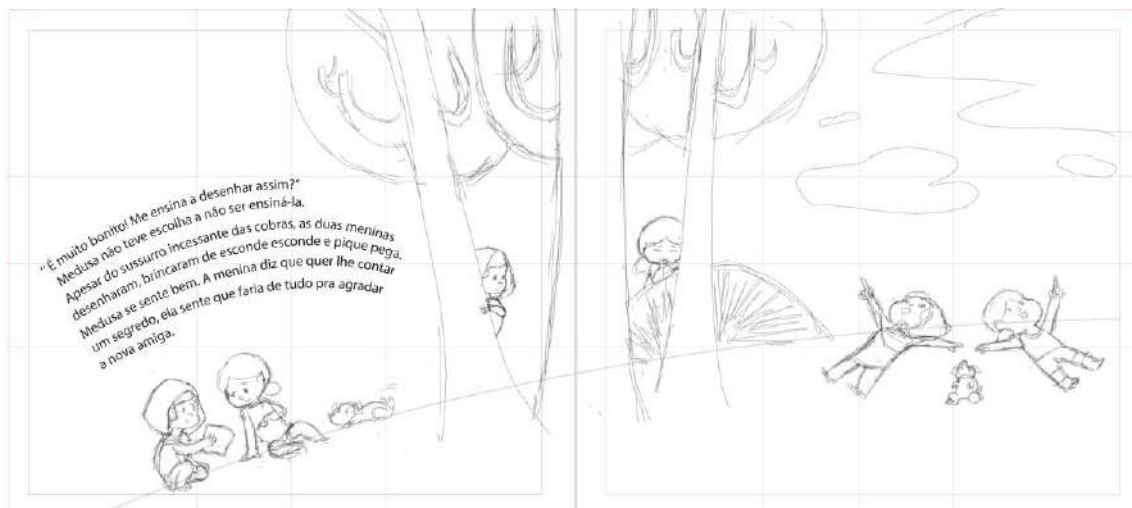


Figura 20. Páginas 13 e 14 do storyboard

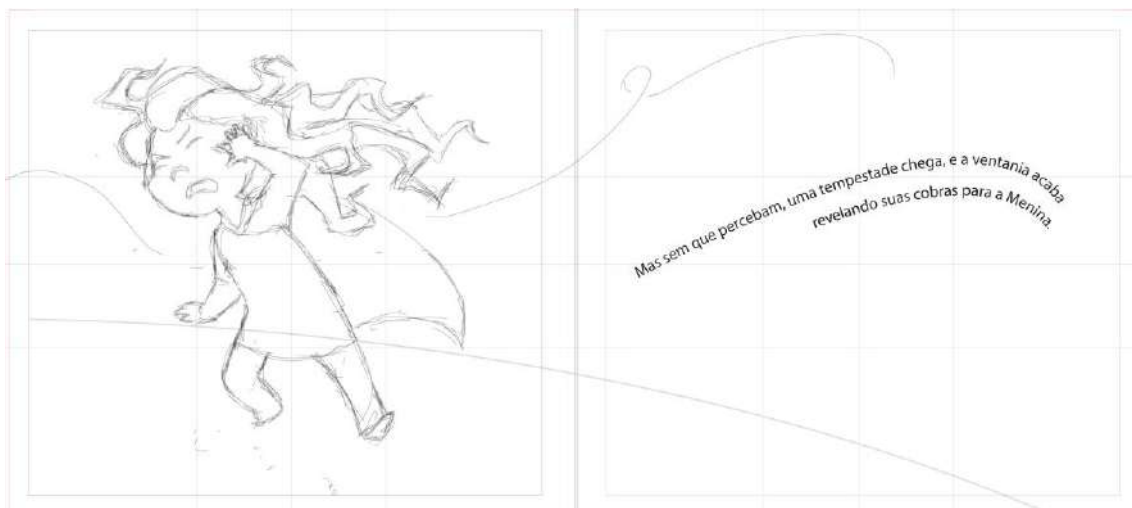


Figura 21. Páginas 15 e 16 do storyboard

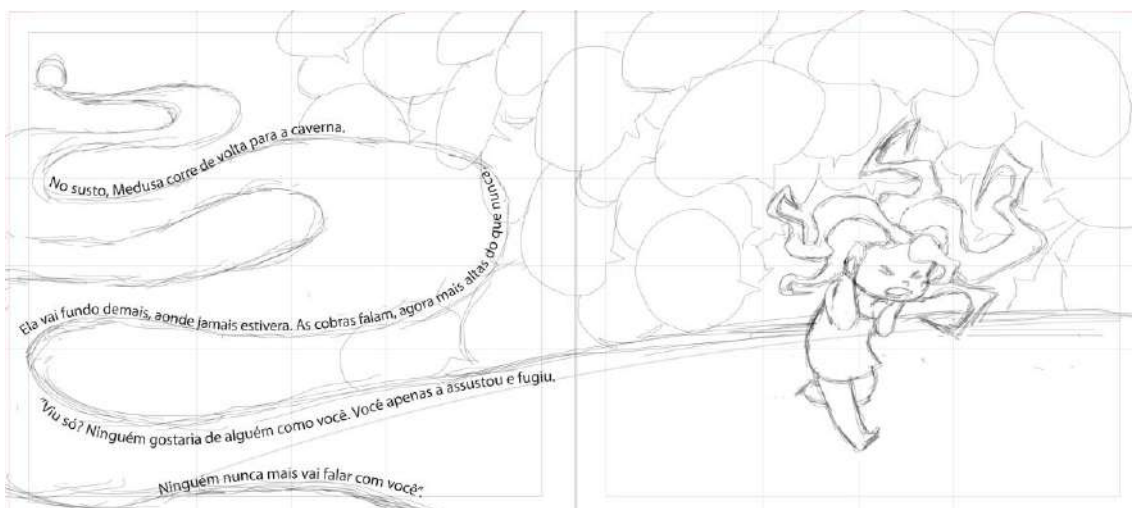


Figura 22. Páginas 17 e 18 do storyboard

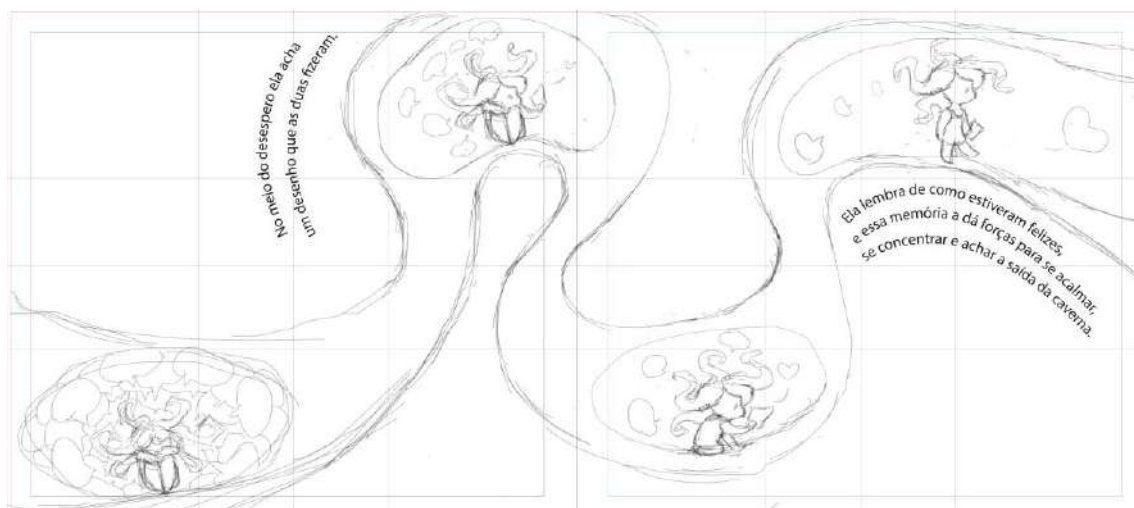


Figura 23. Páginas 19 e 20 do storyboard

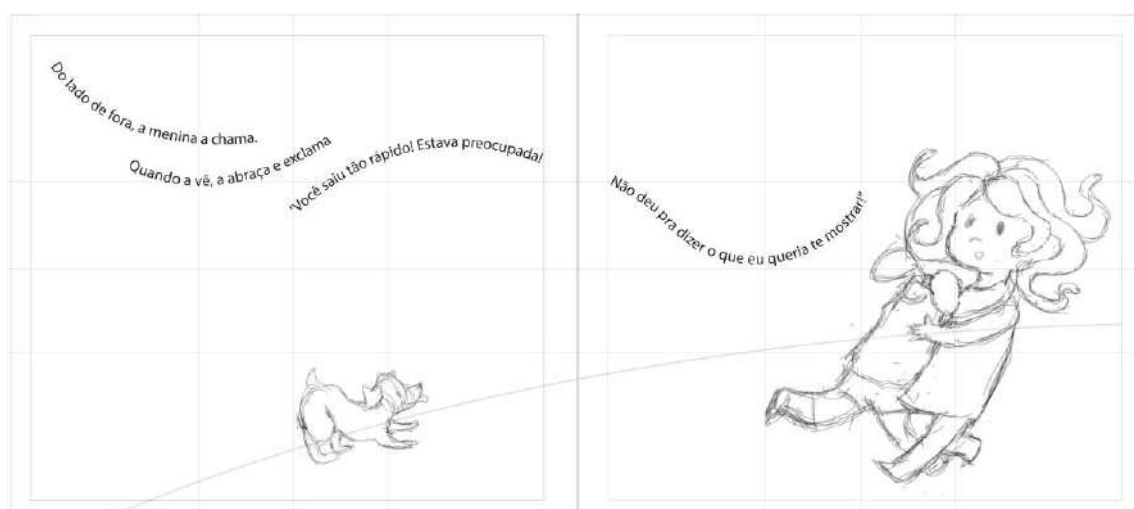


Figura 24. Páginas 21 e 22 do storyboard

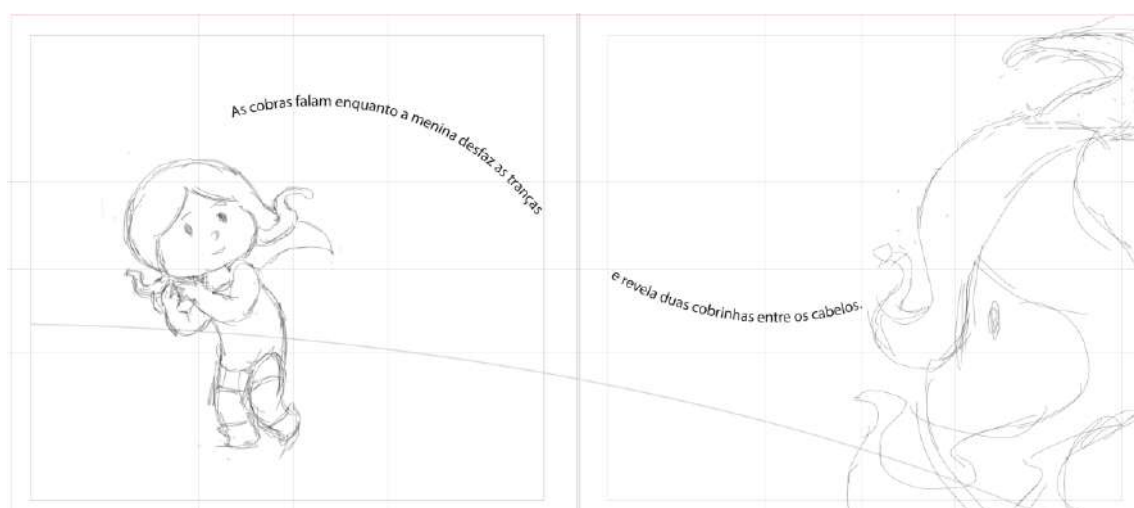


Figura 25. Páginas 23 e 24 do storyboard

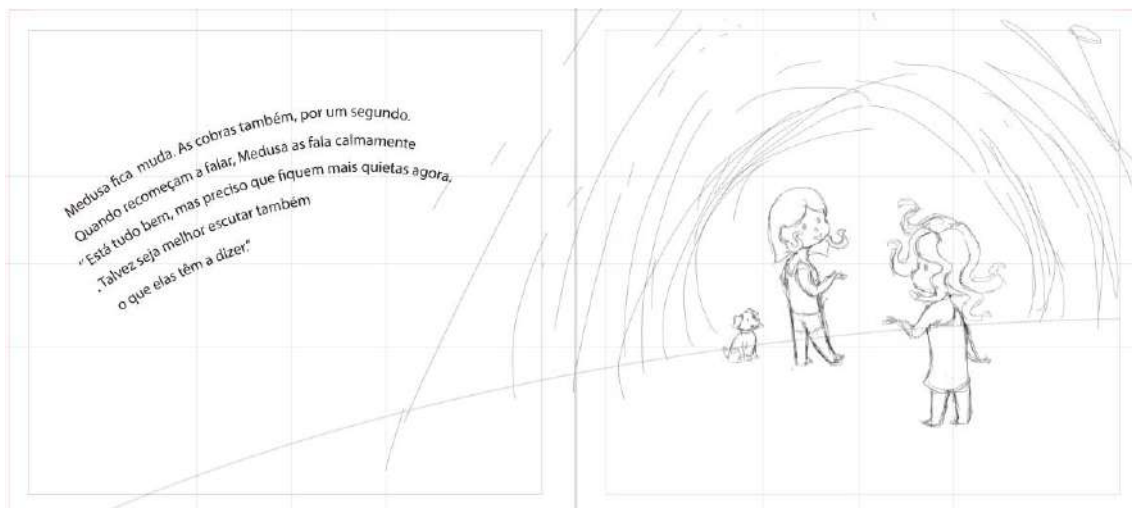


Figura 26. Páginas 25 e 26 do storyboard

4.3 Finalização

Para agilizar o processo de finalização foi criado, no Illustrator, um arquivo modelo para todas as ilustrações, com a medida da página dupla, mais uma margem de segurança. O espaço de cada página individual foi dividido em terços para servir como linhas de composição. As imagens do storyboard foram escaneadas e inseridas no arquivo modelo do Illustrator, servindo como guia para o desenho e pintura das ilustrações finais.

As ilustrações também foram finalizadas no Illustrator, visto que é uma ferramenta na qual por já estar mais familiarizada com o processo de vetorização, tornou o processo mais fluido e rápido.

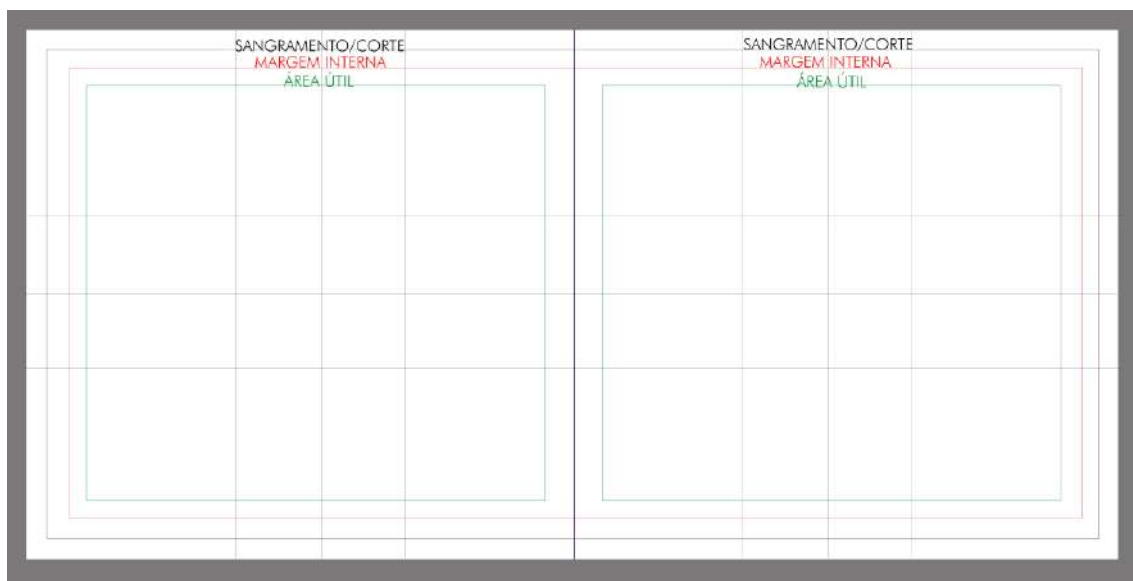


Figura 27. Arquivo modelo criado no Illustrator para a finalização das ilustrações

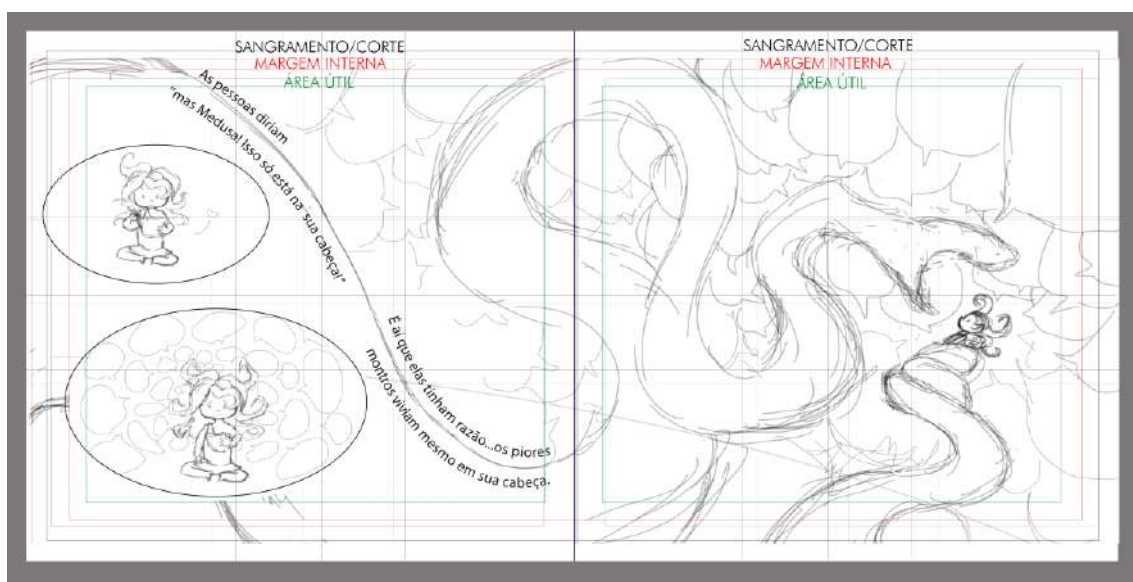


Figura 28. Exemplo de página do storyboard aplicada ao arquivo modelo

Projeto Gráfico

5.1 Especificações Gráficas

O formato do livro fechado é horizontal (20 cm de altura por 20cm de largura). O tamanho do livro aberto é de 20 x 40cm e a capa é mole, feita em papel couché de 140g. O miolo possui 32 páginas (mais as guardas), divididas em 4 cadernos de 8 folhas.

5.2 Capa e 4ª Capa

A capa do livro ilustra um momento chave na história, quando a protagonista se vê mais angustiada pelas cobras. Esse momento resume bem o tema do livro e leva o leitor diretamente para o centro do conflito que virá a ser resolvido.



Figura 29. Capa e 4ª capado livro ilustrado

5.3 Tipografia

A família tipográfica escolhida para o projeto foi a Tw Cen MT, usada no peso Regular. Esta fonte foi selecionada por ter um aspecto limpo, inteligível, e que se relaciona com a temática infantil do livro enquanto retém uma boa legibilidade.

A família tipográfica escolhida para o título foi a Dalek Pinpoint, usada no peso Bold. Essa fonte foi escolhida por se assemelhar à escrita grega e iconografias similares à sua estarem presentes em várias obras que abordam o estilo ou a cultura greco-romana.

Tw Cen MT Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 .,:;?!

DALEK PINPOINT BOLD

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890 .,:;?!

5.4 Espelho



Figura 30. Capa e 4ª capa

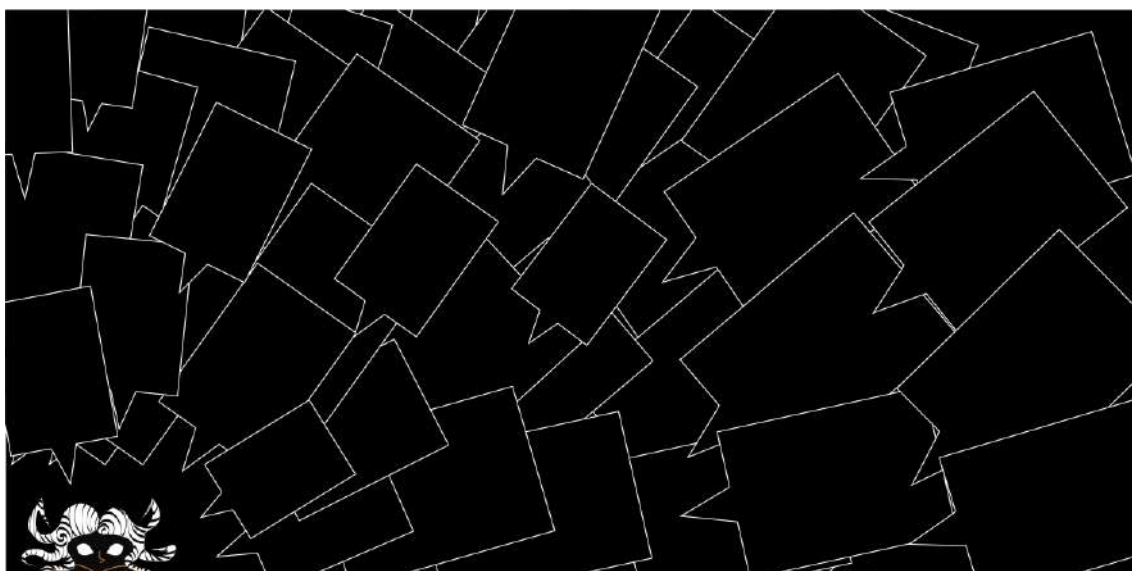


Figura 31. Guarda

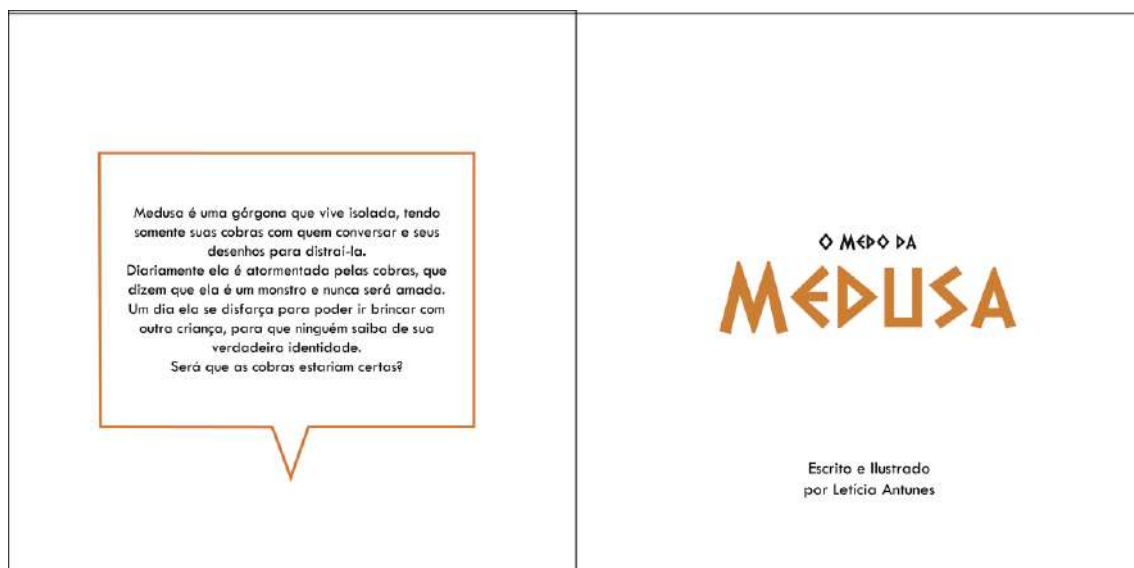


Figura 32. Colofón e folha de rosto



Figura 33. Ilustração 1

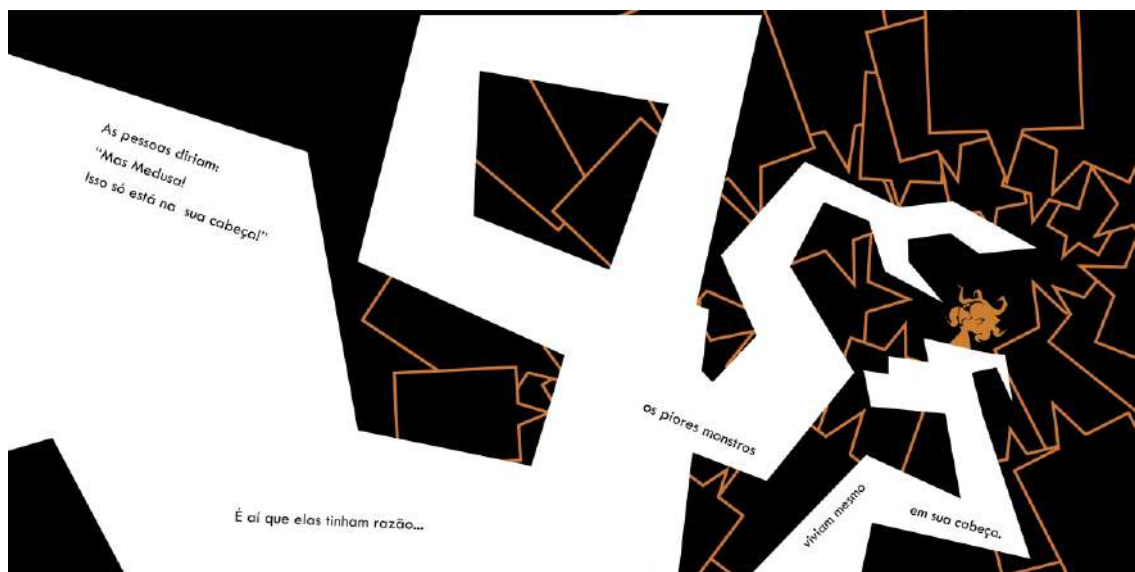


Figura 34. Ilustração 2

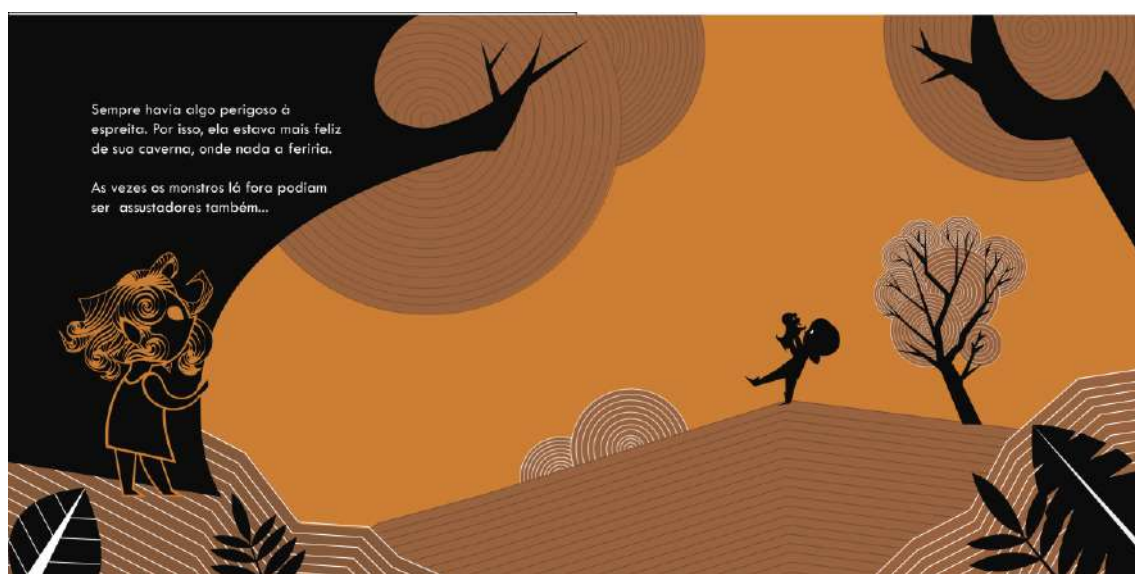


Figura 35. Ilustração 3



Figura 36. Ilustração 4



Figura 37. Ilustração 5

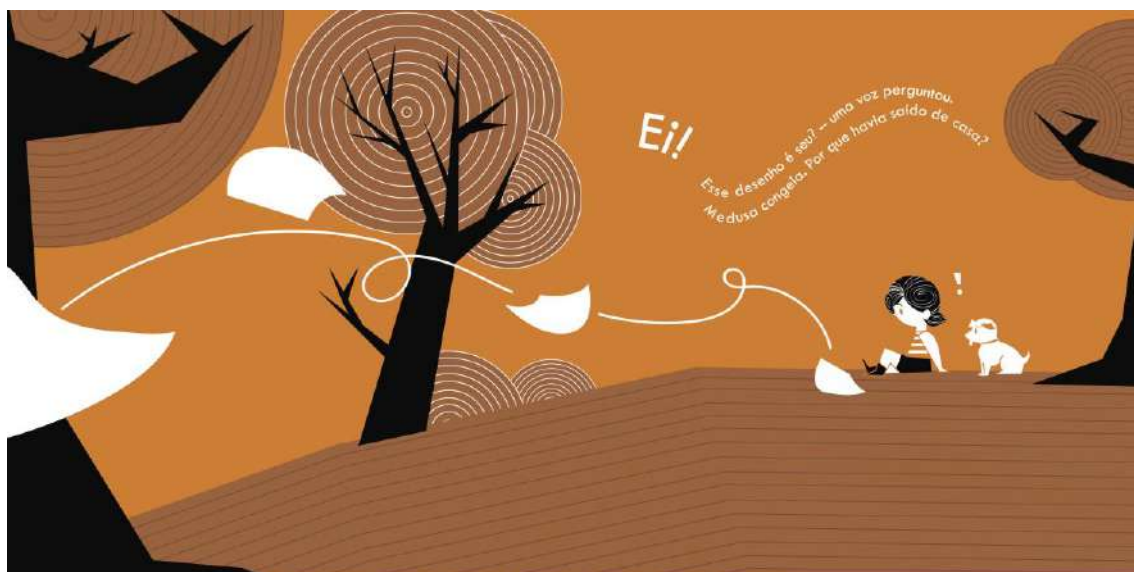


Figura 38. Ilustração 6

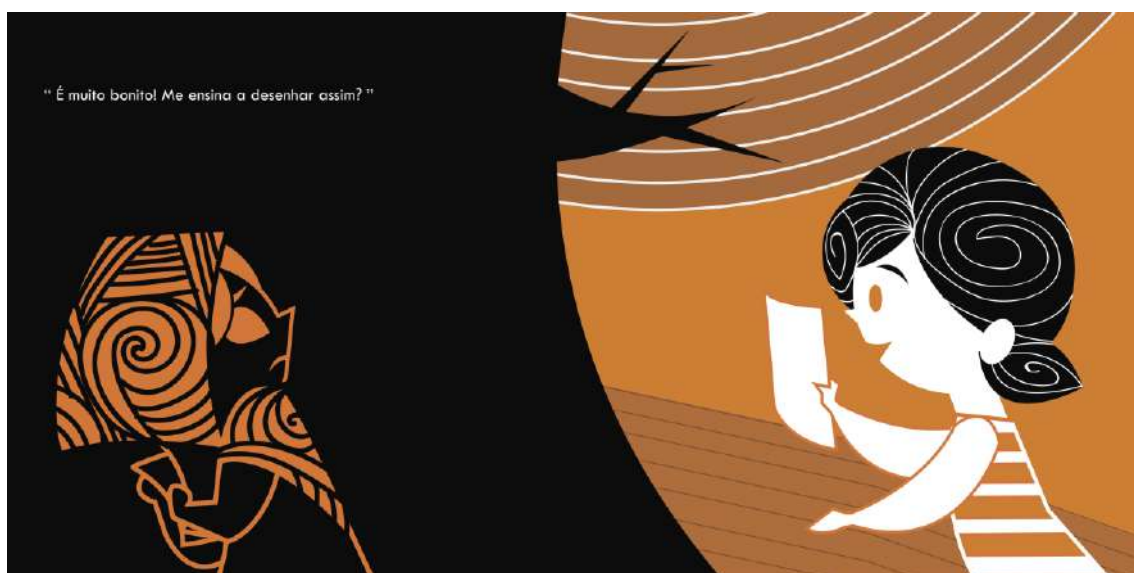


Figura 39. Ilustração 7

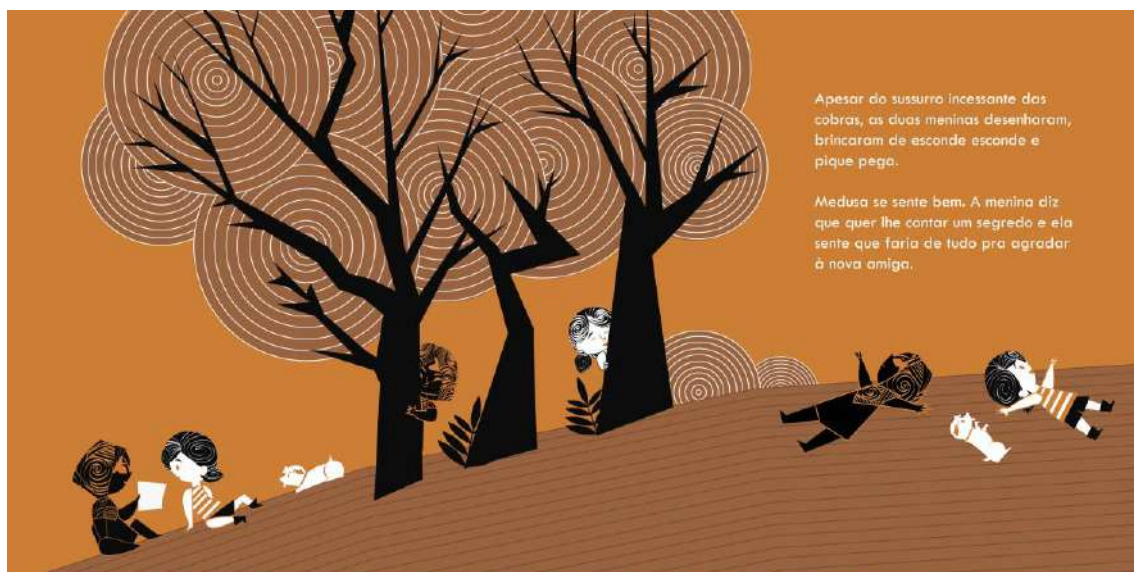


Figura 40. Ilustração 8

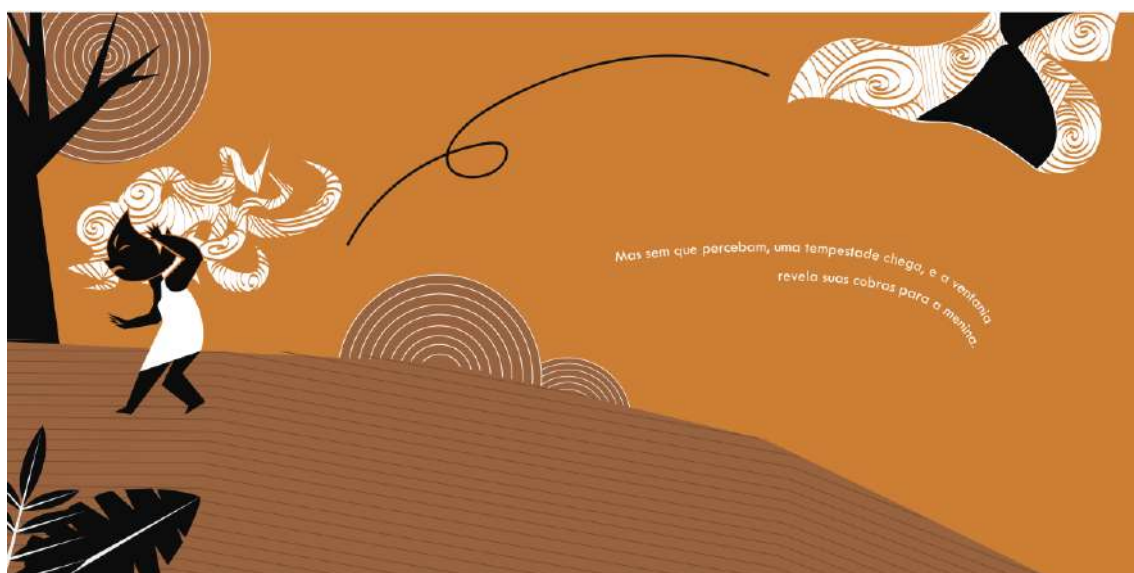


Figura 41. Ilustração 9



Figura 42. Ilustração 10



Figura 43. Ilustração 11

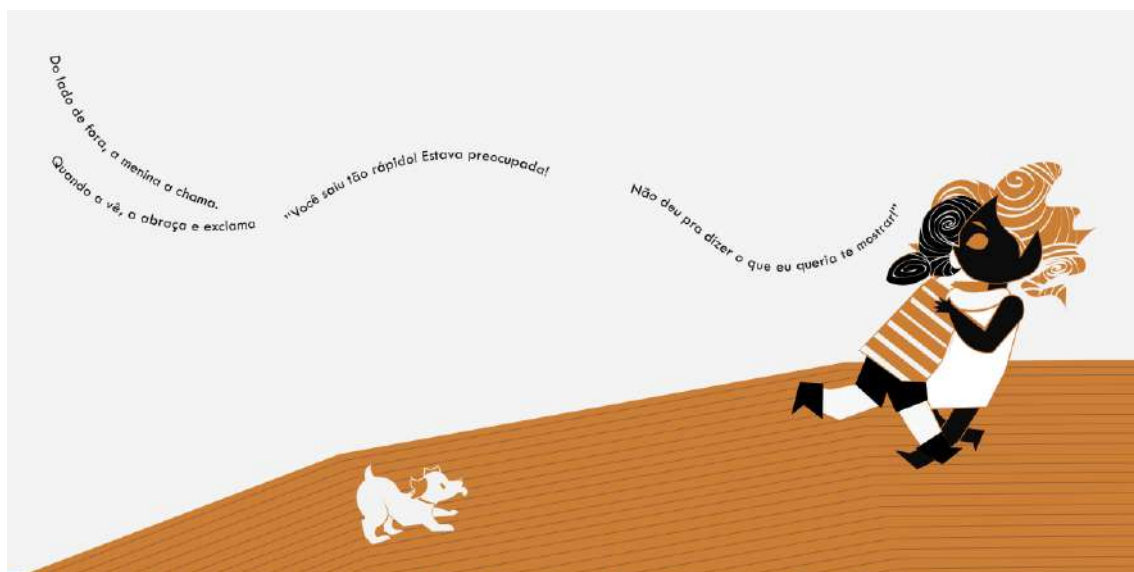


Figura 44. Ilustração 12



Figura 45. Ilustração 13



Figura 46. Ilustração 14

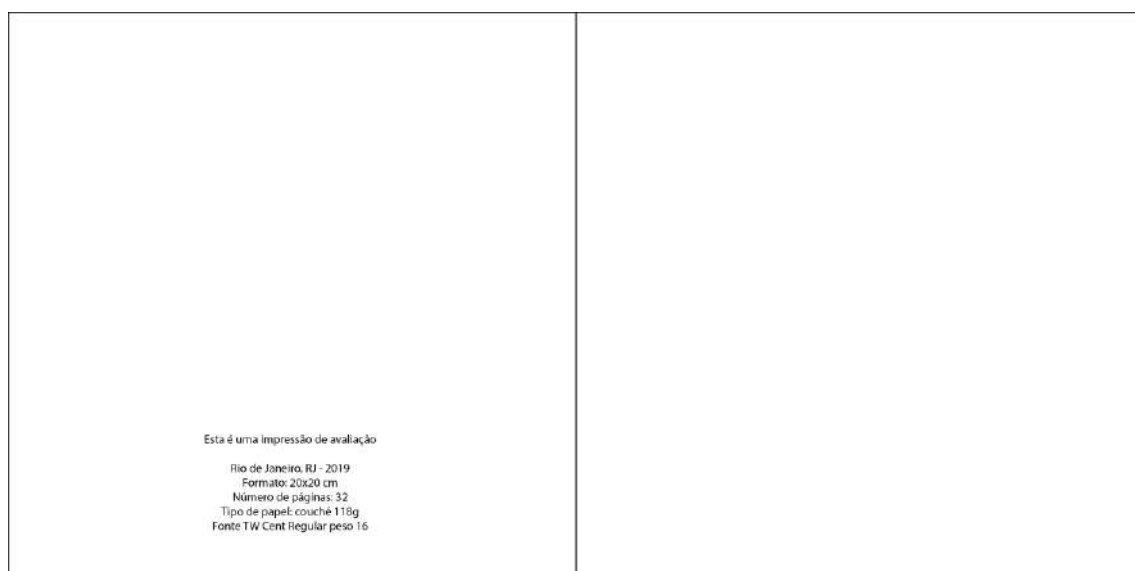


Figura 47. Ficha técnica

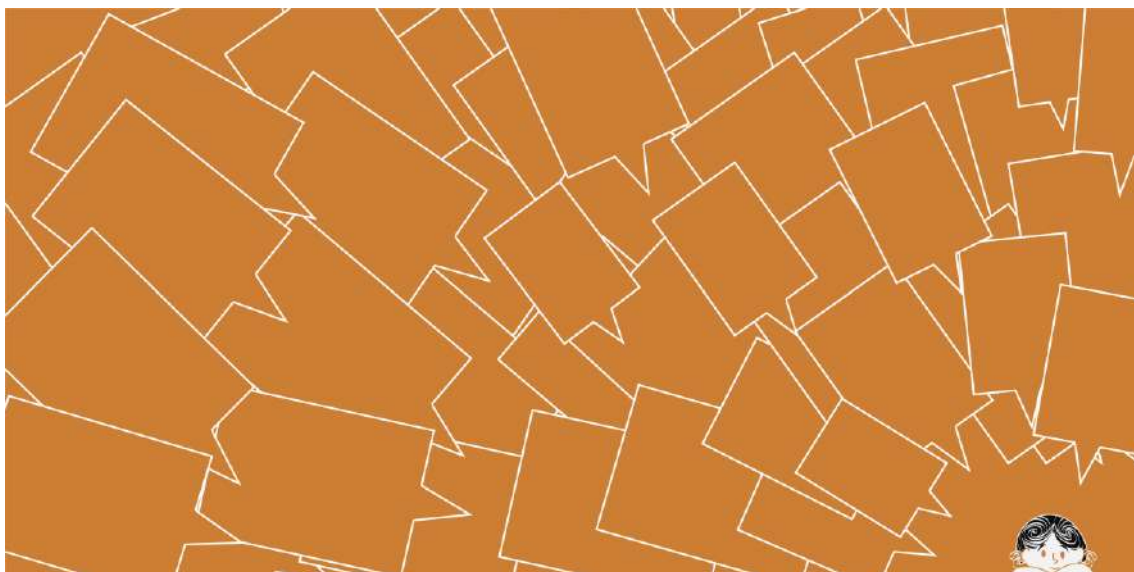


Figura 48. Guarda de encerramento

Conclusão

O projeto proporcionou aprendizados que vão além dos assuntos que tangem a Comunicação Visual, permeando tanto o campo profissional quanto o pessoal.

Primeiramente, a experiência inédita para mim com o livro ilustrado exigiu o desenvolvimento de disciplina e atenção a cada uma das etapas do projeto. O exercício do foco e da responsabilidade foram imprescindíveis, assim como um olhar mais criterioso aos elementos visuais utilizados na narrativa me levaram a considerar as decisões individuais em cada etapa da criação deveriam estar sempre subordinadas ao projeto como um todo, e a não subestimar o tempo e atenção que devem ser dedicados à pesquisa e pré- projeto.

O desenvolvimento de um projeto extenso como este foi um grande aprendizado. O contato com a criação de roteiro trouxe grandes benefícios à minha formação como ilustradora, ao permitir uma melhor compreensão das estruturas e dos fluxos narrativos.

A pesquisa com o mito e a psicologia não só satisfizeram uma curiosidade pessoal, mas também incitaram uma pesquisa mais criteriosa a assuntos que não remetem necessariamente à Comunicação Visual, mas que seu adendo as fez imprescindíveis para o projeto como um todo.

O aprofundamento nas questões acerca da história do livro ilustrado, bem como o desenvolvimento de sua forma e sua recepção por diferentes públicos nos dias atuais, é interessante para aprimorar o olhar crítico dos novos criadores visuais (escritores, designers, ilustradores), despertando questionamentos e criações que irão definir o futuro dessa plataforma singular, que condensa em um elemento dois pólos visuais tão distintos.

Pessoalmente, este projeto também resultou em um grande aprimoramento técnico e conceitual, por exigir um grande volume de trabalho e pesquisa, em um processo pautado por uma infinidade de erros, dúvidas acerca da minha capacidade pessoal e alguns acertos pingados. O produto final é a concretização e ápice de todas as experiências adquiridas no percurso da faculdade. Sou muito grata a todos que com sua presença e sabedoria me guiaram até esse momento.

Bibliografia

BULLFINCH, 2001. O Livro de Ouro da Mitologia Grega

CAMPBELL, Joseph, 1988. O Poder do Mito

COMPARATO, 2009. Da Criação ao Roteiro

FIELD, 2001. O Manual do Roteiro

FOUCAULT, Michel. Estratégia, poder-saber. Ditos e escritos IV. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.

HARRIS, William - Diagnosing Mental Illness in Ancient Greece and Rome – 2013 - <https://www.theatlantic.com/health/archive/2014/01/diagnosing-mental-illness-in-ancient-greece-and-rome/282856/> - Visitado em 09 de Março de 2019 às 20h

HARRISSON, Jane. 1903. Prolegomena to the Study of Greek Religion

JUNG, Carl. Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo, 2002

KONRAD, Marcia - MEDUSA E A QUESTÃO DE GÊNERO OU A PUNIÇÃO POR SER MULHER – 2017 - <https://archive.org/details/prolegomenatostu00harr/page/n7> - Visitado em 25 de Fevereiro de 2019 às 16h

MEGGS, Philip. Meggs' History of Graphic Design, 2012.

OLIVEIRA, Rui de. Refletindo sobre as águas das imagens - Pelos Jardins Bóboli (parte 3). In: Rui de Oliveira, 2010. - http://ruideoliveira.blogspot.com.br/2010/07/refletindo-sobre-as-aguas-das-imagens_20.html - Visitado em 29 de Março de 2019 às 15h

RANGÉ, Bernard. Psicoterapias Cognitivo- Comportamentais, 2011

VOGLER, 1998. A Jornada do Escritor